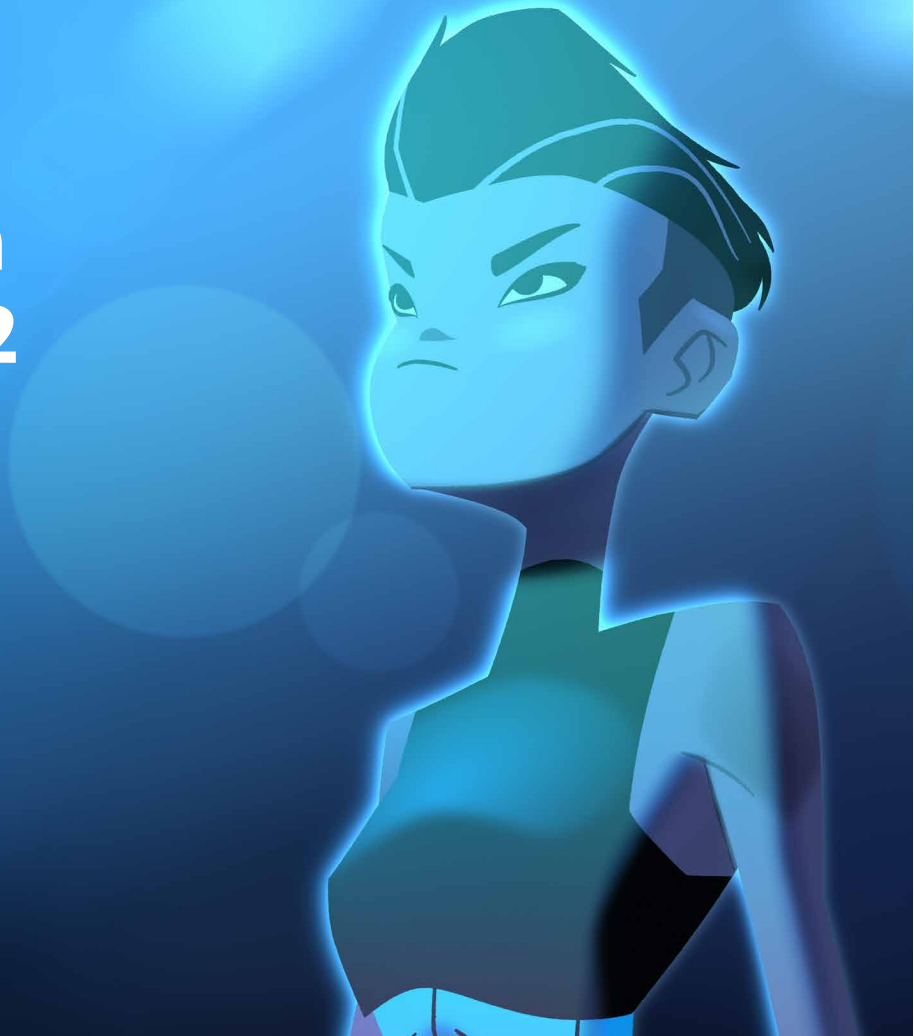


Harmony22

Toon Boom Harmony22

版本说明



TOON BOOM ANIMATION INC.

4200 St.Laurent Blvd, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

+1 514 278 8666

contact@toonboom.com
toonboom.com

法律声明

Toon Boom Animation Inc.
4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

电话:+1 514 278 8666

传真:+1 514 278 2666

toonboom.com

免责声明

本文件的内容属于 Toon Boom Animation Inc. 的财产, 受版权保护。严禁复制本指南的全部或部分内容。

本文件的内容由适用的许可协议提供特定的有限保证并规定赔偿责任的排除和限制, 该许可协议的附件包含针对 Adobe® Flash® 文件格式 (SWF) 的特殊条款和条件。有关详情, 请参考许可协议以及上述特殊条款和条件。

商标

Toon Boom® 是注册商标。Harmony™ 和 Toon Boom 徽标是 Toon Boom Animation Inc. 的商标。所有其他商标都是其各自所有者的财产。

出版日期

09/27/2022

版权所有 © 2022 Toon Boom Animation Inc., Corus Entertainment Inc. 旗下公司 公司。保留所有权利。

目录

目录	2
Harmony 22 版本说明	3

Harmony 22 版本说明

以下是 Harmony 22 build 22.0.0.18839 (2022-09-26) 的更新内容列表：

新功能

绘图 workflow

功能	描述
Model(模型)视图现更名为 Reference(参考)视图	<p>参考视图(之前的模型视图)现在导入和显示位图图像,用作绘图时的灵感或参考。</p>  <p>导入的图像自动保存在场景的模型文件夹中。这些参考图像可通过 Load Default References (加载默认参考) 命令在后续会话中按需加载。</p> <p>视图中新增 Delete Current(删除当前) 命令,可删除场景的模型文件夹中的图像,无需通过文件浏览器手动删除。</p> <p>现在可通过从文件浏览器拖放或从剪贴板粘贴将图像和绘图导入参考视图。</p>
使用纹理铅笔绘图时的实时预览	<p>铅笔工具现在显示铅笔纹理以及绘制线条时分配给所选铅笔预设的粗度模板,呈现最终线条的实时准确预览。</p>
原位粘贴	<p>Edit(编辑) 菜单新增 Paste Drawing Object in Place(原位粘贴绘图对象) 命令。之前的 Paste Drawing Object(粘贴绘图对象) 粘贴绘图对象时会稍微偏移,而新的 Paste Drawing Object in Place(原位粘贴绘图对象) 命令能始终将复制的绘图对象粘贴到与原始对象相同的位置。此新命令可从 Edit(编辑) 菜单访问,快捷键是 Ctrl+Shift+V(macOS 上是 Command+Shift+V)。</p>
框住绘图选定项快捷键	<p>Harmony 新增了 Frame Drawing Selection(框住绘图选定项) 命令。绘图工具激活时使用此命令会使摄像机或绘图视图在选定绘图上居中。命令的默认快捷键是 Shift+F。</p>

渲染

功能	描述
32 位每通道渲染处理	<p>Harmony 的内部渲染操作现可使用 32 位每通道浮点值执行。这样会更精细, 而且支持低于 0 和高于 1 的颜色值, 实现高动态范围渲染和色彩精确。</p> <p>内部处理所用的位深有 16 位和 32 位每通道, 可在 Scene Settings(场景设置)窗口的 Colour Space(颜色空间)选项卡更改。</p>  <p>选择 16 位每通道后, 场景渲染与之前 Harmony 版本一样。选择 32 位每通道(浮点)后, 所用内部处理操作将在 32 位浮点精度下进行, 不会将颜色值截取为 1。此操作使 Harmony 能够保留颜色值, 即便颜色值因特效提高到白色以上, 后续特效中, 将值降低就能恢复颜色。</p> <p>Harmony 22 新建的场景默认设置为使用 32 位每通道渲染处理。为向后兼容, 以前版本的场景仍设置为 16 位每通道。</p>
支持 32 位浮点 EXR 图像	<p>现在可以读取以 32 位浮点色深保存、包含大于 1 的值的 EXR 图像, 其值在整个渲染过程保留。</p> <p>Harmony 现在还能写入 32 位浮点色深的 EXR 图像。</p>
显示颜色值	<p>现在, 摄像机视图在渲染视图模式下时, 其状态栏会显示鼠标下方像素的颜色值。场景设置为 16 位每通道渲染是, 值表示为 0 到 32767 的整数; 32 位渲染时, 值表示为浮点值。</p> 

效果与合成

功能	描述
散景模糊特效	Harmony 新增的散景模糊特效模拟摄像机镜头根据虹膜形状使元素模糊失焦。

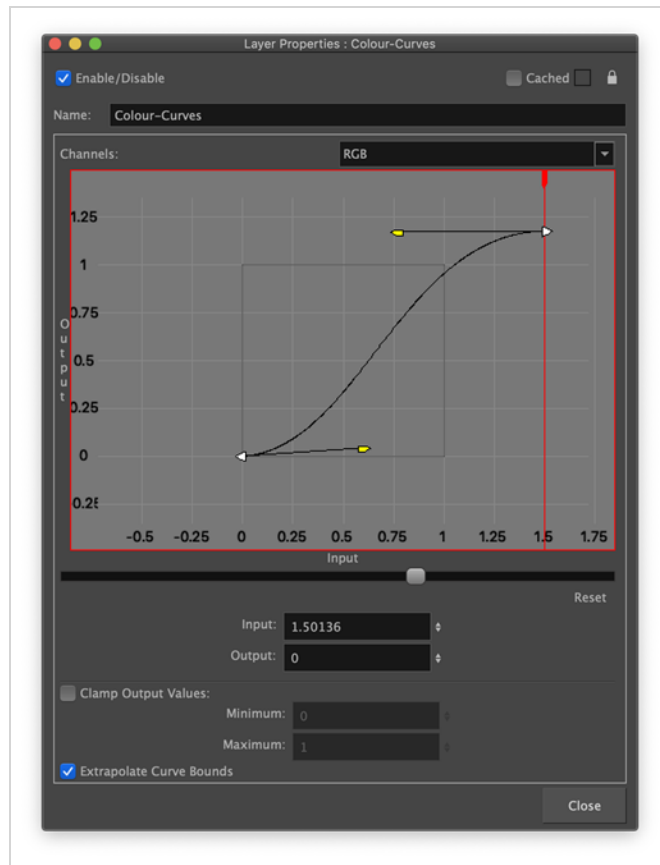
功能	描述
	<div data-bbox="459 338 1539 709" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="459 741 1539 842">模拟景深可使用含此特效的前景蒙版控制应用于图像不同区域的模糊量。前景蒙版的不透明区域完全应用此特效,透明区域则不应用。Bokeh Blur(散景模糊)节点位于 Filter(过滤) > Blur(模糊) 类别的 Node Library(节点库)。</p> <div data-bbox="459 867 659 1035" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="459 1066 808 1094">更多信息请参阅散景模糊节点。</p>
<p data-bbox="86 1413 318 1440">动画化铅笔纹理特效</p>	<p data-bbox="459 1161 1539 1262">新增的 Animate Pencil Texture(动画化铅笔纹理)特效节点工作原理与 Shake(振动)节点类似,不同之处在于,它不在场景中振动绘图或摄像机,而是对铅笔线纹理应用随机变换。此特效可用来模拟手绘动画的线条沸腾效果,为绘图添加活力,其中每帧将绘制一条新线条。</p> <p data-bbox="459 1287 1539 1346">动画化铅笔纹理节点自动检测输入何时发生变换或绘图变化,并将特效应用于纹理。无需手动计时特效,也无需手动维持计时。</p> <p data-bbox="459 1371 1539 1398">Animate Pencil Texture(动画化铅笔纹理)节点位于 Node Library(节点库)的 Filter(过滤)类别中。</p> <div data-bbox="459 1430 724 1629" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="459 1661 889 1688">更多信息请参阅动画化铅笔纹理节点。</p>
<p data-bbox="86 1770 269 1797">改进的混合节点</p>	<p data-bbox="459 1755 1539 1814">更新后的 Blending(混合)和 Composite-Generic(通用合成)节点支持场景渲染设置为使用 32 位每通道处理方式,还提供接近第三方应用程序混合模式的效果</p>

功能	描述
----	----

混合模式列表简化后删除 **beta** 和传统混合模式。但为了向后兼容, **Harmony** 以前版本的场景中, 混合和通用合成节点仍有完整的传统和 **beta** 混合模式列表。这些节点新增的实例仅列出更新列表。

某些混合模式需要钳制大于 1 的值, 才能达到与第三方软件一样的结果。但钳制限制了这些混合模式在 HDR 管道环境中的使用。混合和通用合成节点新增了一个 **Clamping Mode**(钳制模式) 属性, 控制是否钳制值。

Colour Curve(颜色曲线) 节点经改进与扩展已完全支持场景设置为使用 32 位每通道处理渲染。



颜色曲线特效节点改进

- 新增的 **Clamp Output Values**(钳制输出值) 属性控制值是否按照 **Minimum**(最小值) 和 **Maximum**(最大值) 字段指定的值予以钳制。此属性在 16 位每通道处理中不可用。
- 新增的 **Extrapolate Curve Bounds**(外推曲线范围) 属性将曲线外推超出其第一个和最后一个点。此属性在 16 位每通道处理中不可用。
- 新增 **Zoom**(缩放) 滑块可缩小图形视图, 操控 0-1 范围外的点。

动画

功能	描述
新增加权变形器节点	<p>Harmony 新增了四个加权变形节点。它们可用来创建不同类型的加权变形系统,还可单独控制对整体变形的影响。同一变形系统中可以使用多类加权变形器节点,增加灵活性。</p> <p>这四种节点是:</p> <ul style="list-style-type: none">• Weighted Point(权重点):权重点节点使用每个定位钉的轴心点创建变形系统。添加到现有的加权变形器系统中,对各定位钉组应用不同影响权重。• Weighted Curve(权重曲线):定义影响变形系统的曲线。有三类曲线,由连接到节点的定位钉构建。• Weighted Line(权重线条):创建一条由连接的定位钉定义的直线。形成的直线用来影响变形。• Weighted Drawing(权重绘图):单个绘图作为输入,影响变形系统。此绘图定义影响的形状,可通过定位钉变换,进而变形整个系统。 <p>新增的加权变形节点位于 Deformation(变形) > Weighted(加权) 类别的 Node Library(节点库)</p>
OGL 控制器节点	<p>新增的 OGL 控制器节点是一个可选取控制器,可作为图柄,选取其他方式较难选取的场景中的绘图或定位钉。OGL 控制器在软件渲染中不可见,仅在 OpenGL 中可见。</p> <p>此节点提供基本手柄图形表示形状。还可以连接绘图节点,使用自定义形状图柄。</p> <p>此新增节点位于 Controller(控制器) 类别的 Node Library(节点库)。</p> 
变换和平移工具轴心点改进	<p>平移和变换工具使用时的轴心点图形表示与操控进行了以下改进:</p> <ul style="list-style-type: none">• Preferences(首选项) 的 Advanced(高级) 选项卡上的 Transform Tool(变换工具) 中名为 Use a Donut-Style(使用圆环样式) 轴心点新增了一个首选项,将变换的圆形轴心点更改为圆环,可以选择轴心点位置下方穿过中心孔的锚点。默认情况下,此首选项为禁用状态。• Preferences(首选项) 的 Advanced(高级) 选项卡上新增了一个 Allow Temporary-Pivot(允许临时轴心点) 在摄像机视图中拖动的首选项,未勾选时将禁用 Transform Tool(变换工具) 轴心点的交互式操控。默认情况下,此首选项为启用状态。

功能	描述
	<ul style="list-style-type: none"> • 新增了移动临时变换工具轴心点和平移工具轴心点的位置的快捷键, 无需单击抓取后操作。 <ul style="list-style-type: none"> • 移动元素或定位钉轴心点到光标: 平移工具激活时, 将选定元素或定位钉的轴心点移动到鼠标的位置。Tab 键为默认快捷键。 • 移动临时轴心点到光标: 将摄像机视图中 Transform Tool(变形工具) 的临时轴心点移到鼠标的当前位置。Tab 键为默认快捷键。 • 临时轴心点移到默认位置: 恢复 Transform Tool(变形工具) 临时轴心点的默认位置。默认快捷键: Ctrl+Tab(Windows), Option+Tab(macOS)

脚本

功能	描述
Python 脚本与 Python 脚本控制台	<p>Harmony 的 Python 文档对象模型提供 Harmony 及其加载项目的 Python 表示。如此, 可以创建自定义工具和自动化任务, 然后通过新的 Python 脚本控制台在 Harmony 内运行, 或通过 Python 解释程序在 Harmony 外运行。</p> <p>Harmony Python 模块兼容 Python 3.9 及更高版本。如果模块是从 Harmony 的 Python 脚本控制台视图导入的, 则要求 Python 3.9.x。</p> <p>只有在有 Python 库的环境中启动 Harmony 后, Python 脚本控制台才可用。Python 库路径可以通过首选项 PYTHON_LIB_PATH 指定, 或使 python 可执行文件在 PATH(路径) 环境变量中用来指定。</p> <p>更多信息请参阅 Python 界面文档的主页。打开 Harmony 应用程序 Documentation(文档) 文件夹中的 index.html 文件即可获得该文档:</p> <p>Windows:</p> <p>C:\Program Files (x86)\Toon Boom Animation\Toon Boom Harmony 22 Premium\help\python\</p> <p>macOS:</p> <p>/Applications/Toon Boom Harmony 22 Premium/Harmony 22 Premium.app/Contents/Documentation/python/</p>
Qt 类更新	<p>自 Harmony 21.1 更新到 Qt 6 以来, Harmony 之前版本打包的部分属于 QtScriptBinding 的 Qt 类已弃用、替换或者不包含在 Harmony 21.1 中。</p> <p>Harmony 22 现在打包了这些缺失的 Qt 类。</p>

修复

常规

- 鼠标快速移动到 OpenGL 视图时, Mouse Enter(鼠标输入)焦点有时失效。*HAR-8218*
- 使用带加权和自由变形器的位图绘图时, 变换工具 BBox 的位置错误。*HAR-7787*
- 变形器与含偏移的元素节点一起使用时, 变换工具 BBox 位置错误。*HAR-8464*
- 穿透合成下使用通道交换节点效果不好。*HAR-8340*
- 3D 场景中使用“应用定位钉变换”节点时, OpenGL 合成顺序错误。*HAR-8518*
- Alembic 文件中的顶点颜色丢失。*HAR-8304*
- 导入多图层 PSD 时, 首选元素节点“使用动画工具创建动画”默认值被忽略 *HAR-6845*
- 离散器间距值大可能会导致封套创建工具崩溃。*HAR-7396*
- 播放过程中线条不消除锯齿。*HAR-8262*
- 如果节点缓存处于活动状态, Harmony 打开第二个场景时可能会崩溃。*HAR-8348*
- 断开加权变形节点的线缆有时会断错。*HAR-8535*
- 尝试使用“从文件加载”命令导入图像时, 扫描应用程序崩溃。*HAR-8350*

在 Apple Silicon 系统上运行 Harmony 时, H.264/MP4 不能作为导出格式使用。*HAR-8188*

绘图

- 绘图替换视图中的缩略图无法正确错误。*HAR-7493*
- 笔触工具的“绘制直线”和“连接线端”选项无法工作。*HAR-8416*
- 多次粘贴矢量到另一个艺术图层时, 矢量不偏移。*HAR-8436*
- 更改绘图桌的移位与跟踪选项时, 绘图视图不会立即刷新。*HAR-8487*
- 在重绘模式下使用印字笔刷后, 颜色相接处有微小间隙。*HAR-8417*

参考视图

- 图层不能从时间轴拖动到参考(模型)视图。*HAR-8323*
- 无法将模板从库拖放到参考(模型)视图。*HAR-8547*
- 参考视图下要用向前删除键删除键来卸下绘图, 不能用向后删除键。*HAR-8539*

渲染

- 在下方添加模糊特效时，湍流杂色会发生变化。*HAR-7789*
- 来自“多图层写入”节点的 EXR 图像有多个相互堆叠的帧。*HAR-8228*
- 对齐规则属性对某些 JPEG 文件的软件渲染无效。*HAR-7335*

主控制器

- 达到一个小值或高值时，主控制器绑定状态停止解析。*HAR-8412*
- 主控制器网格向导中添加或删除行和列不起作用。*HAR-8564*

脚本

- 脚本提供绘图键时，SCR_DrawingKey 始终返回 null。*HAR-8407*
- 如果未指定摄像机，控制中心的脚本界面始终渲染“默认”摄像机。*HAR-8403*
- QByteArray 不能用字符串作为构造函数实参进行构造。*HAR-8497*
- TB_ExportToEaselJS、TB_ExportToSpriteSheets 和 TB_SelectionPreset 中，加号(+)和减号(-)不可见。*HAR-8500*

数据库

- 如果没有 X-Windows 服务器，Link Server 不运行。*HAR-8563*
- 根文件夹锁定后，数据库中其他文件夹无法锁定。*HAR-8556*
- 如果颜色恢复，批量渲染场景时色板会锁定。*HAR-8536*
- 如果场景已经存在，用批处理模式导入场景会使控制中心崩溃。*HAR-8503*

已知问题

- 当工具栏中没有足够空间放下所有按钮时，如果在 OpenGL 视图上打开，用来打开访问按钮的扩展工具是隐藏的。*HAR-8186*
- 缩放、平移和旋转的触摸手势在 Windows 不起作用。*HAR-8739*
- Big Sur 上使用的 Harmony 在 macOS 的原生取色器保存颜色时会崩溃。*HAR-8032*
- 无法通过控制中心复制有自定义路径的数据库场景。*HAR-6386*
- 使用中心线编辑器删除分支的最后一个点后，笔触留在原位。*HAR-5994*
- macOS Mojave 上，GateKeeper 会阻止启动 Harmony，除非应用程序包中删除了隔离扩展属性。隔离扩展属性可以在终端中使用以下命令删除：

```
$ sudo xattr -dr com.apple.quarantine "/Applications/Toon Boom Harmony 21.1 Premium"
```